

Раздел «Руководства и прохождения». **ОДИН: гайд. Много буллетов :)**

1. Картинки ставить в любом месте — из соображений влезательности и красоты.

Fate

Материал предоставлен специализированным журналом руководств и прохождений «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ». Опубликовано в сентябрьском номере за 2005 год (№9/46).

Автор: Александр Тараканов

Жанр action/RPG

Создатели Wild Tangent

На что похоже Diablo, Sacred

Системные требования PIII-800MHz, 256MB, 16MB video (PIV-1,4GHz, 512MB, 128MB video)

Сколько дисков 125MB (на диске ЛКИ №9/2005)

Мультиплеер Нет

www.fatethegame.com

Клик-клик-клик... Еще один монстр задрал лапки вверх... Пара сотен кликов... Новый уровень... Тысяча кликов... Накопил денег на латы... Неизвестное количество кликов, но точно — очень большое... Наконец-то игра пройдена...

Сколько времени я провел за игрой? Когда последний раз ел? Спал ли? Черт его знает... Зато слышал, что на высоких уровнях сложности из монстров выпадают очень интересные вещи. Вот бы... Нет, нет и нет! Сначала нужно отдохнуть, а потом можно продолжить. Хотя еще полчаса погоды не сделают... Клик-клик-клик...

Fate — ролевая игра с большим уклоном в боевую часть. Настолько большим, что от ролевки остались лишь характеристики и умения. Ближайший родственник, а также вдохновитель и пример для подражания — Diablo. Его рожки торчат отовсюду. Оттуда же заимствована структура игры. Вы бегаєте по подземельям, сотнями вырезаете монстров, собираете предметы, копите деньги на новые вещички...

Игровой процесс, по сравнению с «серьезными» ролевыми играми, сильно упрощен. Бои происходят в реальном времени, поэтому от вашей реакции и того, как ловко вы управляетесь мышкой, часто зависит исход поединка. Основной упор в игре сделан на прокачку персонажа, сбор ценных вещей и битвы с монстрами.

Игра распространяется исключительно через интернет (проделки криворуких флибустьеров не считаются) и представляет собой shareware-продукцию. Как вы помните, особенность подобного распространения в том, что разработчики предлагают сначала попробовать программу или игру, а уже потом решить, платить за нее деньги или нет. В качестве ограничения обычно урезают срок пользования или отключают часть функций (как в случае с Fate).

Если продукт устраивает, то с помощью кредитной карточки вы оплачиваете заявленную сумму. После приходит регистрационный код, снимающий всякие ограничения с программы. Fate можно скачать с сайта или взять shareware-версию с нашего компакт-диска. Если решите качать сами, помните: доступны две версии. Облегченная (28 MB) — без звука и с текстурами низкого качества. Полная (125 MB), соответственно, со звуком и нормальными текстурами.

Начало истории

Сюжет в игре — дело далекое и никому не нужное. Его можно изложить полностью в нескольких строках.

Услышал протагонист от кого-то, что есть чудная деревенька, рядом с которой расположились глубокие подземелья. И сидят в них тысячами монстры, и ждут не дождутся героя, с которым в

смертный час можно поделить ценным опытом. И таят эти монстры много дорогих вещей и артефактов, а ведь они им совсем не нужны! Потому что созданы эти вещи лишь для одного — поднимать герою уровень и увеличивать его богатство.

А еще слышал протагонист, в глубине пещер сидит страшный монстр — за его убийство много денег дадут, вещами дорогими одарят, статую стометровую поставят и отправят домой пинком под мягкое место, да не просто так, а со славой и почетом.

И отправился наш герой в долгий путь со своим верным четвероногим другом, по странам дальним и дорогам пыльным. И пришел-таки к пещерам опасным и знаменитым. И стоит перед воротами, неопытный, с уровнем первым, топором ржавым и рубахе прохудившейся. И говорит всем, что пришел судьбу свою искать, а не за сокровищами и славой. И не верит ему никто, дурачку наивному. И правильно делают. Ибо никто просто так не полезет к монстрам страшным. А судьбу свою куда как приятней искать в местах не таких опасных, там, где головы никто не отрывает.

Цель игры — дойти до 42 уровня и прикончить босса. Какого именно — можно узнать, спросив старика перед воротами. Вот вы добрались до указанного уровня (на самом деле он не последний — можно спускаться дальше) и убили главного монстра. Будьте внимательны: главный противник не слишком выделяется среди прочих, и его можно завалить, даже не поняв, кто это был.

Что делать дальше? Можете продолжить игру и зачищать подземелья дальше (до бесконечности, между прочим). Или вернуться в деревню и сообщить старику о выполненной задаче.

Победил герой монстра ужасного. Цинично ограбил тело бездыханное и вернулся назад с триумфом. Уровня стал поднебесного, денег много утащил, а артефактами ценными чуть ли не всю деревню засыпал. Прокричали жители славу и рассказали всем о подвигах безумных. Статую воздвигли стометровую и пинком под мягкое место домой отправили. И вздохнули с облегчением, что избавились от дурачка неумного.

Много лет прошлого с тех пор, все на место стало. Но решил потомок героя, всем надоевшего, тоже подвиг совершить, да получше, чем у батюшки. Пошел по странам дальним и дорогим пыльным с другом четвероногим. И пришел-таки к пещерам опасным и знаменитым. И стоит, дурачок неразумный, перед воротами теми же, теребя в руках кольчугу отцовскую. И не доходит до неразумного, что не носить ее хило сложенному. И требует себе монстра страшного да более опасного. И плюнули жители на глупенького и отправили еще глубже в пещеры темные к монстру страшному. Авось надоедать перестанет...

Когда закончите игру, вам предложат начать ее заново — как раз этим потомком. В начале игры он получает дополнительный уровень и одну из вещей родителя на ваш выбор (которая совершенно не нужна герою второго уровня по причине мелкости атрибутов). При этом улучшается качество предмета на 25% — и так пока он не достигнет безупречного уровня. А еще — чем больше слава на момент окончания игры, тем выше ее уровень у потомка.

На этот раз придется спуститься до 52 уровня и убить нового босса. И так до бесконечности...

Основы игры

Игра начинается с выбора уровня сложности. От него зависит живучесть монстров и то, какие вещи будут выпадать с поверженных врагов. Советую ставить Legend. Играть на нем сложно, зато быстро растет уровень и не будет проблем с деньгами и ценными предметами. На низких уровнях сложности из противника сыпется такой хлам, что даже стыдно продавать в магазинах. О мощных артефактах можно даже не мечтать.

Теперь создайте себе персонажа. Выберите пол, прическу и форму лица. Это никоим образом не влияет на игровой процесс. Затем напишите имя (можно сгенерировать случайным образом) и переходите к следующему экрану. На нем нужно выбрать то самое четвероногое животное, которое будет сопровождать героя в странствиях. Нет никакой разницы между собакой и кошкой. Впишите имя питомца и начинайте игру.

Разберемся с интерфейсом. Внизу расположились основные кнопки. Красная полоска — уровень жизни. Синяя — мана. Между ними панель с напитками. Чтобы выпить бутылочку, нужно нажать на соответствующую цифру рядом со склянкой. Чуть выше находится индикатор выносливости и шкала, показывающая, сколько осталось до следующего уровня. Справа от них — четыре кнопки, вызывают окна: умения персонажа, книга заклинаний, рюкзак и характеристики героя. Справа — журнал (в нем отражается статистика: сколько и каких монстров убито, общее время игры, количество собранного золота...), выданные задания, карта и настройки игры.

В левом углу — мини-карта. На ней значками отображены мирные жители/торговцы (зеленые), враги (красные), персонажи, выдающие задания (желтые и красноватые), вызванные животные и любимец (серебряный), выход и вход в подземелье (зеленый и красный). Чтобы изменить масштаб отображения на мини-карте, нажмите клавишу Tab.

В верхом правом углу обозначен уровень подземелья (если вы в деревне, то ее название). В нижнем правом — количество денег. В левом верхнем — значок домашнего животного и кнопки управления.

Подземелья генерируются случайным образом каждый раз, когда вы начинаете игру. Сохраняться можно только при выходе из игры. Зато сколько угодно раз. Кстати, когда путешествуете по подземельям, нажмите значок с изображением лупы (над полоской усталости). Теперь вы будете видеть названия всех вещей и их ценность.

Новоиспеченный персонаж несет в рюкзаке топор, три напитка здоровья, свиток опознания и городского портала. И 250 золотых на карманные расходы. Остальное придется добывать с боем. Чтобы использовать предмет, нужно нажать правую клавишу мышки, чтобы переместить — левую. Над рюкзаком находится «кукла» персонажа. Чтобы надеть свежедобытый доспех, перетащите его в соответствующую ячейку.

Атрибуты и умения

Достигнув нового уровня, вы получаете 5 очков на увеличение атрибутов и 2 на навыки. Как их потратить и правильно развить персонажа? Не пытайтесь создать универсала. Таким персонажем трудно играть, и в какой-то момент вы просто не сможете пройти дальше.

Есть четыре схемы развития:

& Боец с упором на ближний бой. Для него нужно выбрать еще 2-3 оружейных навыка. Про остальные можно забыть и не вспоминать вообще. Из атрибутов самый важный — сила.

& Лучник, специальность — атака на расстоянии. Из атрибутов актуальны в первую очередь ловкость и частично сила.

& Маг — практикует колдовство и заклинания. Главный атрибут, конечно, волшебство.

& Боец-волшебник использует меч как оружие, а заклинания — в качестве поддержки.

Отклонения допускаются и приветствуются, но основной план развития именно такой. Рассмотрим сами атрибуты.

Strength (сила) — влияет на наносимый урон. Чем она выше, тем больше будет противнику. Кроме того, высокая сила дает возможность использовать те доспехи и оружие, которые требуют высокого значения этого атрибута.

Dexterity (ловкость) — увеличивает шанс попасть по противнику и избежать удара. Очень важна для лучников, иначе хороших луков им не видать как своих ушей. Для владения некоторыми доспехами и оружием тоже бывает нужна хорошая ловкость.

Vitality (выносливость) — количество жизни и уровень выносливости. Очень важна для рукопашных бойцов. Чтобы вас не завалили раньше времени, желательно иметь морду пошире. Лучникам и магам тоже не стоит забывать про выносливость. Во-первых, бегать им предстоит много. Во-вторых, жизнь никогда лишней не бывает.

Magic (волшебство) — отвечает за количество маны и скорость ее восстановления. Чем выше волшебство, тем более мощные заклятия вам доступны. Большинство посохов и одеяний для мага требует высокого уровня этого атрибута.

В Fate используется бесклассовая система, поэтому у вас нет никаких ограничений в выборе пути развития. Вы можете создать уникального персонажа. Например, лучника-мага или воина-целителя. Выбор за вами. Лишь бы очков развития хватило.

& **Sword Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании меча.

& **Club and Mace Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании булавы.

& **Hammer Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании молота.

& **Axe Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании топора.

& **Spear Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании копья.

& **Staff Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании посоха.

& **Polearm Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании алебарды.

& **Bow and Crossbow Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании лука и арбалета.

& **Critical Strike Skill** — чем выше этот навык, тем с большей вероятностью нанесете критический урон

или убьете противника с одного удара.

& **Spell Casting Skill** — уменьшает время создания заклинания.

& **Dual-Wielding Skill** — увеличивает урон и скорость атаки второго оружия, когда вы деретесь двумя руками.

& **Shield Battle Skill** — повышает шансы отразить удар щитом.

& **Attack Magic Skill** — увеличивает силу и урон для атакующих заклинаний.

& **Defense Magic Skill** — повышает эффективность и длительность защитных заклинаний.

& **Charm Magic Skill** — позволяет призывать созданий на более длительное время. От него зависит и уровень монстра.

Домашний любимец

Как уже говорилось, в процессе создания персонажа вы должны выбрать домашнее животное. Возьмете вы пса или кошку, разницы никакой. Домашний любимец, как и персонаж, обладает собственными характеристиками, набирается опыта, растет в уровне и имеет собственный рюкзак. Еще на него можно надевать кольца и амулеты (выгодно отдавать ему свои старые, когда вы нашли новые и более мощные). Когда начинается драка, он в стороне не отсиживается, а помогает в меру возможностей. Очки развития при увеличении уровня распределяются автоматически.

На первых уровнях он очень неплохое подспорье, но чем дальше в лес, тем злее партизаны. И потому животному достается регулярно и больно. Прирост в уровнях кое-чего дает, но силы слишком неравны. Когда здоровье падает до нуля, четвероногий друг не умирает, а перестает слушаться приказов и бегаёт кругами. Чтобы его вылечить, перетащите лечебное зелье на его портрет. Впрочем, здоровье у него потихоньку восстановится и само собой, но это происходит очень долго.

Впрочем, он полезнее, чем боец. С его помощью можно продавать вещи, не возвращаясь в город. Для этого перетащите предмет на изображение сумки рядом с портретом, чтобы наполнить его рюкзак (жуткое варварство — взвалить на маленькую киску пяток алебард).

Потом нажмите на кнопку под портретом. Вас спросят, действительно ли вы хотите отправить животное в город. Нажмите «да». Любимец рванет в сторону и через пару мгновений исчезнет. В верхнем углу появится таймер, показывающий, через какое время он вернется обратно. Это зависит от того, как глубоко вы спустились вниз. В начале, чтобы сделать рейд, хватает 20-30 секунд. Но чем дальше продвигаетесь, тем больше нужно времени.

Ждать по две минуты утомительно, но это лучше, чем бегать самому. Будьте внимательны, отправляя зверька в город. Он продаст все предметы в рюкзаке, то есть все, кроме тех, что надеты на него. Чтобы не потерять ценную вещь, лучше проверьте, чего вы ему надавали. Когда животное вернется, вам сообщат о полученной сумме. К тому же у него полностью восстановится жизнь.

Еще любимчика можно подкармливать рыбой, от чего он звереет на глазах. Рыбу можно купить у торговцев (правда, встречается она редко, да и ее характеристики до покупки не посмотреть) или поймать самому. Для этого нужны удочка (продается везде) и рыбное место. Одно такое есть в деревне, на пруду. Другие периодически встречаются в подземельях. Причем это не обязательно вода. В лаве тоже можно кое-кого поймать (удочка не горит, а рыбка сразу готовая). Определить место для ловли можно по крутящимся рыбкам и летающим светлячкам. Подойдите поближе и нажмите на появившийся значок Go Fishing. Теперь нужно ждать. Когда возникнет надпись Set Hook, тащите рыбу из воды. При этом она может сорваться с крючка, но ничего страшного — можно попытаться еще раз. Да и осечки происходят не слишком часто.

Возьмите пойманную рыбку и киньте на портрет животного. Слопав лакомство, ваш питомец превратится в монстра. При этом он будет обладать всеми его способностями. Чтобы узнать свойства рыбы заранее, наведите на нее курсор — через мгновение высветятся данные.

Не все рыбы одинаково полезны. Одна превратит вашу зверюшку в маленького паучка, а другая — в большого и злого единорога. Поймать сразу «продвинутую» рыбку не удастся. На первых уровнях ловится всякая мелочь, но чем дальше вы спускаетесь в подземелья, тем мощнее становится рыбка в прудах.

Обычно превращение бывает временное и эффект пропадает через несколько минут. Но самые редкие экземпляры меняют животное до тех пор, пока вы не скормите ему новую рыбку. Встречаются такие «фишки» десяток раз за игру, и выловить их очень непросто.

Деревенская жизнь

В деревне все только тем и живут, что снабжают путешественников в самоубийственный вояж по подземельям. Каждый норовит всучить вещь подороже. Выжившие счастливики радостно прибегают к торговцу в надежде сбыть товар по той же цене и получить кучу денег. Надежды угасают, когда за тот же предмет дают сущие гроши.

В деревне пять продавцов. **Кузнец** занимается в основном оружием и доспехами. **Странствующий торговец** продает всякую всячину, но больше оружие и доспехи. Его собратьев можно изредка встретить в подземельях. Монстры их не трогают, видимо, используя как приманку для героев. **Эльф Zim** — тоже оружие и доспехи. В отличие от других часто выставляет на прилавок действительно мощные вещи. Хотя они и стоят соответственно. Еще этот хитрюга не сообщает, что именно вы покупаете. Например, видите щит. Требования по атрибутам и базовые характеристики написаны. Но вот какие — полезные или отрицательные — заклинания наложены, ячейки для драгоценностей, говорить наотрез отказывается. **Волшебница** обитает у фонтана и торгует всякой всячиной для мага. В основном посохи, свитки с заклинаниями и амулеты. Немного шмоток для волшебника. **Трактирщик** толкает эликсиры и зелья. У него самый богатый ассортимент напитков.

Помимо продавцов в деревне обитают жители, которые за определенную плату окажут услугу. Рядом с кузнецом и странствующим торговцем стоят гоблины. За мизерную плату один вынет драгоценные камни, уничтожив предмет; второй, наоборот, уничтожит драгоценности, освободив ячейки на оружии или доспехе. У одного домика расположился бард, который сочинит песню о похождениях героя за сумму, равную стоимости небольшого городка. Рядом с ним добрая девушка бесплатно (хоть кто-то не набивает кошельки за наш счет...) вылечит и восстановит запасы маны. На кладбище вы найдете волшебника, которой наложит на предмет наговор. Стоимость зависит от самого предмета и его свойств. Чем мощнее вещь, тем дороже волшебство.

Остальные жители выдают задания. Их можно узнать по восклицательному знаку над головой. Поговорив с человеком-восклицанием, посмотрите в журнал заданий. В нем расписано, что нужно сделать, сколько опыта, денег и славы (и если есть — предмет), дадут за выполнение. Задания примитивные. Убейте определенное количество монстров определенного уровня. Либо отыщите вещь. Когда подберете ее с земли, вам немедленно об этом сообщат. А чтобы вы точно не перепутали, еще пометят значком Q.

Задание можно в любой момент отменить, нажав кнопку Cancel в журнале квестов. Это ничем не грозит, и заказчик с радостью вручит следующий. Одновременно можно брать не более трех заданий. Выполнив квест, не забудьте сбегать к тому, кто его выдал, и получить награду.

У ворот в подземелье вы найдете сундук. В нем можно хранить предметы, которые нужны, но пока недоступны к использованию (например, из-за нехватки очков в какой-либо характеристике). По сравнению с рюкзаком в нем в два раза больше места. Очень полезная вещь. Самый распространенный пример. Вы увидели у продавца неплохой щит. Если хватает денег, покупайте сразу. Товары генерируются случайным образом каждый раз, когда заходите в город. Второй раз вы его не найдете. Купили. Но что с ним делать? Таскать с собой, чтобы зря занимал место? Ни к чему. Кидаете в сундук и отправляетесь на зачистку. Когда понадобится, возвращаетесь и забираете.

Доспехи, оружие и прочие предметы

Предметов в игре великое множество. Перечислять нет смысла и возможности. Начав игру второй раз, вы вряд ли встретите точно такой же меч. Поэтому сосредоточимся на классификации.

Все вещи в игре обладают качеством материала. Обычное, превосходное, исключительное и безупречное. Чем выше качество, тем мощнее предмет. Оружие наносит больше урона, доспехи дают лучшую защиту. При этом качество предмета не влияет на требования по атрибутам. Все едино: топор обычный или безупречный — проверка на силу одинаковая.

Какие предметы доступны в игре, зависит от уровня сложности. На *Adventurer* можно найти только превосходное. На *Legendary* уже доступно безупречное (еще один повод, чтобы играть на высокой сложности).

Вещи делятся по ценности. Простые изделия подсвечены белым. Их можно выкидывать сразу. В магазинах они стоят копейки и будут зря забивать ваш рюкзак. Вещи с наложенными заклинаниями или ячейками под камни — фиолетового цвета. Зеленым цветом отмечены редкие предметы. Они стоят приличных денег и обладают хорошими характеристиками. Самые редкие подсвечены желтым. Влетают в

копеечку, и найти их непросто. Купить такую вещь в деревне практически нереально. За нее попросят сумму, превышающую миллион золотых.

Свитки и книги

Того и другого по две штуки: городского портала и опознания вещей. Разница между ними такая: свиток расходуется за один раз, книга — за десять. Первый позволяет моментально вернуться в деревню (интересно, почему городского? Логичнее — деревенского портала) через телепорт. Действует один раз, после возвращения в подземелья портал исчезает.

В рюкзаке всегда должен лежать как минимум один свиток городского портала, а лучше — сразу книга. Дойдя до 40 уровня и внезапно оставшись без портала, понимаешь, как тоскливо тащиться вверх на 40 (прописью — сорок) этажей. Впрочем, можно выучить соответствующее заклинание и никогда не задумываться над этой проблемой.

Второй свиток — тоже полезная штука. Практически все вещи, которые вы находите в подземелье, неопознанные. Такие предметы серьезно теряют в цене, да и мало ли пропустите ценную вещь. Использовать новые свитки или книги невыгодно. Опознавать придется примерно 90% найденного. Закупка новых свитков/книг выливается в приличную сумму. Лучше выучите заклинание опознавания. Благо оно требует немного маны и доступно даже воину.

Оружие

Оружие можно разделить на два типа: ближнего и дальнего боя. К последнему относятся луки и арбалеты. Первые стреляют быстрее, но наносят меньший урон. Вторые — медленнее, зато снимают больше очков здоровья.

Каждое оружие обладает следующими характеристиками: скорость атаки, тип повреждения и количество наносимого урона. Кроме того, у каждого оружия, есть требования по атрибутам персонажа. Например, ближнего боя — делает проверку по силе (изредка по ловкости). Если атрибут ниже требуемого, то использовать предмет не получится. Дальнего боя — по ловкости. Магические одеяния и посохи — по волшебству. То же самое и для остальных предметов: доспехов, щитов, перчаток, поясов и сапог — у каждого предмета свои требования к какому-либо атрибуту.

Скорость атаки зависит от класса оружия и его размеров. Чем она выше, тем быстрее атакует персонаж. Обычно связь между скоростью и наносимым уроном обратно пропорциональная: чем резвее бьет, тем меньше снимает за раз, и наоборот.

Иногда выгоднее взять меч, наносящий меньше урона, но быстрее бьющий, чем тяжеленный топор, снимающий в десять раз больше, но на размах которым уходит уйма времени. Впрочем, нельзя сказать, что какой-то класс оружия явно выигрывает. Успешно можно пользоваться и тем, и другим.

Количество наносимого урона — сколько очков жизни оружие снимет за один успешный удар. Впрочем, это зависит не только от характеристики, но и от того, как сильно развиты сила и навык боя этим оружием.

Тип повреждения бывает режущий, дробящий и проникающий. Часть монстров и брони имеет сопротивление к определенному типу повреждения. Скелетов трудно пробить оружием с проникающим уроном (точнее, пробьете, но жизни снимет очень мало), зато они рассыплются в пыль от легкого удара молотом. Поэтому помимо основного нужно выбирать второе оружие с другим типом повреждения.

Все оружие можно разделить на классы.

& **Axe Class** — топоры, скорость атаки — от медленной до высокой, режущий урон.

& **Club Jk Mace Class** — булавы, медленная скорость атаки, дробящий урон.

& **Crossbow Jk Bow Class** — луки и арбалеты, лук — высокая скорость атаки, арбалет — медленная скорость атаки, проникающий урон.

& **Hammer Class** — молоты, скорость — от медленной до очень медленной, дробящий урон.

& **Polearm Class** — алебарды, низкая скорость атаки, проникающий урон.

& **Spear Class** — копья и вилы, нормальная скорость атаки, проникающий урон.

& **Staff Class** — посохи, медленная скорость атаки, дробящий урон.

& **Sword Class** — мечи, нормальная и высокая скорость атаки, режущий урон.

Доспехи

Здесь все просто. Чем выше защита у брони, тем она лучше. Доспехи, как бы массивно они ни выглядели, не накладывают никаких штрафов на скорость. Поэтому, играете вы лучником или магом, лучше одевать одежду потолка.

Для бойца обязательно нужен тяжелый доспех с хорошей защитой — получать по разным частям тела он будет регулярно. Лучникам и магам ближний бой не нужен и вреден. Поэтому хорошая защита для них желательна, но не так критична.

При выборе брони помимо класса защиты нужно смотреть на полезные свойства, которые она дает. Например, есть доспехи, повышающие ловкость и урон от лука/арбалета. Даже если у них меньше защита, то для лучника она подойдет больше, чем латы, дающие лучшую защиту и увеличивающие силу. То же самое для мага (хотя этот товарищ себя неплохо и заклинаниями прикрывает). Мантия с маленькой защитой, но с существенными плюсами к волшебству и силе заклинаний намного полезнее, чем рыцарский доспех с прибавкой к силе и ближнему бою.

Свитки

Их можно купить у волшебницы рядом с фонтаном. Изредка выпадают из монстров, но в основном приходится закупать в магазине. Более подробно о заклинаниях и свитках мы расскажем в главе «Магия поднебесная».

Магические камни

Аналог рун из Diablo. Их можно купить в магазинах или найти во время странствий. Магические камни обладают полезными свойствами, например увеличивают урон или сопротивление к определенному урону. Вариантов множество. Их можно вставлять в доспехи, оружие, кольца и амулеты, у которых есть соответствующие ячейки.

Если его нет, можно отнести вещь к волшебнику и наложить наговор. Если повезет, то в качестве улучшения получите пару ячеек. Камни различаются по силе. В самом начале игры в магазинах и подземельях встречается всякий ширпотреб с трещинами и дефектами. Но чем дальше вы продвигаетесь, тем чище камни и сильнее их свойства.

Однажды вставленный камень просто так не удалить. Для этого придется попросить гоблина, что пристроился рядом со странствующим торговцем. Но в процессе изъятия вещь будет уничтожена. Если, наоборот, нужно освободить ячейки и сохранить предмет, тогда обратитесь к гоблину рядом с кузнецом. Но помните, что все камни разрушатся.

Амулеты и кольца

Большинство из них не представляют никакой ценности. Красивая безделушка, которую лучше продать. Но часть обладает магическими свойствами и улучшает ваши характеристики. На некоторых есть ячейки для драгоценных камней. Впрочем, если очень хочется, и из обычного предмета можно сделать магический. Посетите волшебника и заплатите за наложение чар. Но намного проще найти магическую вещь, а не тратить на улучшение. Овчинка выделки не стоит.

Напитки

В игре четыре типа напитков: противоядие, зелье выносливости и напитки восстановления здоровья и маны. Последние два продаются в различных склянках и различаются силой действия. От небольших бутылочек, восстанавливающих совсем немного, — до двухлитровых банок, полностью излечивающих персонажа.

Зелье выносливости не особенно полезно, и в большинстве случаев можно обойтись без него. Храните парочку бутылочек про запас, но не более. А вот противоядие всегда должно лежать в рюкзаке. Пяти-шести штук должно быть достаточно. Отравление — вещь неприятная, но, к счастью, происходит не очень часто.

Святыни, наковальни, фонтаны и статуи судьбы

Во время путешествий по подземельям вы будете наткаться на перечисленные объекты. *Святыни* выглядят, как подставка с книгой. При прочтении поднимается один из атрибутов (выбирается случайным образом). *Наковальни* накладывают на предмет случайное заклинание. Результат может быть как положительным, так и отрицательным. Использовать наковальню можно один раз. *Фонтаны* бывают трех типов: восстанавливающие здоровье, ману и выносливость. Еще из фонтана можно напоить четвероногого спутника. *Статуи судьбы* хранят в себе магические камни. Только помните, вместо драгоценности всегда есть шанс получить в подарок злого духа-хранителя.

Слава мирская

Слава в игре — вполне осязаемый параметр, приносящий реальную выгоду. Слава увеличивается при выполнении заданий жителей деревни и убийстве наиболее сильных монстров. Когда вы достигнете определенного количества очков, вам дадут новое прозвище и повысят уровень славы. При этом персонаж получает 4 очка на развитие навыков. Кроме того, некоторые вещи (особенно редкие и с высоким качеством) могут носить только владельцы с высокой славой.

Потолок славы — 20 уровень. Выше только боги. Есть еще один способ поднять славу без всяких поисков. У гостиницы стоит бард, который за определенную (и далеко не умеренную) плату сочинит песню о герое. Отчего слава подрастет на один уровень.

Пользоваться его услугами имеет смысл только в начале игры. Когда слава достигнет 12-13 уровня, суммы, требуемые за песню, станут напоминать семизначные телефонные номера. Дорого и неразумно. Проще добывать в битве, безо всякого «пиара».

Магия неземная

В игре больше сотни заклинаний, они разбиты на три школы: магия уничтожения, призывающая и охраняющая. Одновременно в книге волшебника вы можете держать не больше 18 заклинаний — по шесть на каждую школу. Чтобы выучить заклинание, нужно найти или купить свиток. После — щелкнуть в рюкзаке правой кнопкой мыши. Если уровень волшебства позволяет, заклинание добавится в список.

По мере прохождения игры вы найдете более мощные свитки. Чтобы удалить старое заклинание, откройте книгу и, зажав клавишу Ctrl, щелкните по нему левой кнопкой мыши. Щелкните по заклинанию в книге. Теперь оно закреплено на правой кнопке мыши. Чтобы удобнее переключаться, остальные можно повесить на горячие клавиши F1-F12. Щелкните по изображению заклинания в нижнем правом углу. Высветится список всех доступных заклинаний. Наведите на изображение и нажмите клавишу от F1 до F12. Теперь при нажатии одной из этих клавиш активное заклинание сменится.

& Охранная школа — к ней относятся заклинания, которые накладывают на персонажа полезные статусы. И четыре исцеляющих. Они различаются по количеству восстанавливаемых очков и действию (на группу или на одного). Интересно, что заклятий, снимающих отравления и отрицательные эффекты, не существует.

Магам эта школа полезна само собой, но к ней стоит присмотреться и воинам. Например, заклинание *Dervish* удваивает скорость атаки. Для лучников подойдет *Ringing Blast*, позволяющее поражать врага до того, как он увидит персонажа. И, наконец, *Spectral Armor*, повышающее защиту, полезно для тех и других.

& Школа уничтожения — боевые заклинания, которые так или иначе делают жизнь противника короче и болезненнее. Большинство из них наносит противнику прямой урон: огненные шары, молнии и прочее. Из них особенно полезные — бьющие по площади (например, *Meteor Strike*; хотя какие, к черту, метеоры в подземельях?).

Впрочем, есть и интересные заклинания. Например, *Draining Aura* высасывает из противника жизнь и передает ее магу. Или *Muffle Magic* — не дает колдовать вражеским магам. Для полноты картины добавлены всяческие проклятья, ослабляющие противника.

& Школа призыва позволяет призывать существ, до шести штук за раз. Чем выше уровень заклинания, тем более злые твари поспешат вам на помощь. И если в начале это всякие паучки, то под конец — грифоны. От навыка **Charm Magic Skill** зависит, какого уровня и как надолго будут призваны монстры. В добавку к призывающим к этой школе прикреплены заклинания опознания вещей и городского портала.

Сила заклинания любой школы зависит от соответствующего навыка. Поэтому магу в первую очередь

нужно поднимать **Attack Magic Skill**, **Defense Magic Skill**, **Charm Magic Skill**. Не стоит забывать и про **Spell Casting Skill**. Остальные умения вторичны или вообще не нужны.

Вообще магия немного несбалансированна. Мало заклинаний, накладывающих на персонажа положительные статусы и увеличивающих характеристики. Атакующие заклинания быстро теряют свою значимость, особенно на высоких уровнях сложности. Когда появляются твари, подобно *Magic Elementals* — со 100% защитой практически от всего (речь идет только о магии). И все было бы не так плохо, но такие существа появляются практически в самом начале. Атакующие заклинания все равно нужны, но уже не так.

Если играете за воина или лучника, то неплохо бы подучить заклинания охраной школы. Все учить не стоит, но парочку защитных и исцеляющих свитков прикупить необходимо. Маг активно учит школу призыва и не забывает про уничтожение и охрану.

При этом тактика игры примерно следующая. Призываете как можно больше существ. Накладываете ускорение и защитные заклинания. Забываете правую кнопку мыши атакующим заклинанием, бьющим по площади. С диким криком залетаете в комнату и начинаете носиться кругами, попутно колдуя и размахивая посохом. Монстры носятся за вами и постоянно получают по голове от ударов молниями и призванных существ.

Монстры

В игре количество монстров переваливает за 100 особей, созданных на 50 базовых типах. Большинство из них обладает специальными способностями, а часть — повышенной сопротивляемостью к некоторым типам атак (особо вредны маги, они могут загнать в небытие всех призванных животных).

Конечно, лучше против каждого монстра использовать оружие с таким типом повреждения, к которому у него слабость. Но, учитывая схватки с широкими народными массами противника (причем монстры в толпе бывают совершенно разные), подбирать под каждую тварь свое оружие нет времени и сил.

Монстры тоже имеют известность. На высоких уровнях сложности появляются элитные и легендарные противники. Убить их гораздо сложнее, чем обычных, но и опыта они приносят больше.

Характеристики монстра можно узнать, наведя на него курсор. В верхней части экрана высветятся количество жизни, слабости и сопротивления (если есть, конечно). Помимо обычных тварей есть минибоссы уровней. Их можно узнать по красной ауре около фигуры. Завалить такого труднее (хотя и ненамного), зато получите больше денег и опыта. Кстати, именно их заказывают частенько жители деревни.

Если бой не клеится, используйте свиток городского портала и вернитесь в деревню. Залечите раны, прикупите нужных вещей и прыгайте в подземелье. Монстры не восстанавливают здоровье, поэтому, если не получается убить сразу, сделайте несколько заходов.

Самый страшный противник — это даже не боссы уровней, а толпа монстров. Даже если это хиляки первого уровня. Зажав персонажа в угол, они быстренько навешают ему тумачков. Каждый удар снимает понемногу, но серия из пары десятков мгновенно обнулит ему жизнь. Лучший способ борьбы — выманивать их маленькими группами в сторону и по-тихому пускать кровь.

Бой

Ближний бой. Решать проблемы при помощи топора и меча — самый простой способ. Если делаете профессионала в этой области, позаботьтесь, чтобы у него была соответствующая броня. Воину всегда достается больше всего. Также сразу определитесь с оружием, которым будете биться. Выбирайте 2-3 с разным типом ущерб и развивайте соответствующие навыки.

Вы можете биться **двуручным оружием** — у него самый большой урон. Но размах слишком долгий, и вы не можете использовать щит. **Щит и меч/топор/булава** — такой вариант дает дополнительную защиту. Плюс, если развит навык **Shield Battle Skill**, есть шанс отразить удар противника щитом. Урон зависит от оружия.

Двуручный бой — по клинку в каждой руке. Впрочем, не обязательно использовать меч. Можно взять два топора, две булавы... Ставка делается на большое повреждение. Но стоит помнить, что при использовании обеих рук накладывается штраф на наносимый урон. Чтобы это исправить, нужно развивать навык **Dual-Wielding Skill**.

Игрок, использующий сразу два оружия, помимо высокого урона имеет еще одно преимущество. Он

может сочетать оружие с разным типом повреждения. Например, взять в одну руку меч (режущий урон); во вторую — молот (дробящий урон). И если у противника значительное сопротивление к одному из видов повреждения, то вы используете соответствующее оружие по полной.

Дальний бой. Главное преимущество — противник умирает до того, как успеет подобраться к вашей тушке. Недостатки — играть лучником не очень удобно, и порой добраться до тушки успевают. Кстати, есть действенный прием. Заметили противника на мини-карте — и, не показываясь на глаза, стрельнули в его сторону. Особенно помогает в узких коридорах, где толпе негде развернуться. Хоть кого-нибудь стрела заденет.

Жизнь после смерти

Рано или поздно вашего персонажа убьют. Нечего горевать — это еще не конец. Вам предложат три варианта.

& Вы возродитесь на месте гибели, но заплатите большую сумму денег и несколько очков славы.

& Вы будете полностью излечены, заплатите меньшую сумму и переместитесь в случайное место на уровне.

& Вы будете полностью излечены и переместитесь на три уровня вверх за все золото, которое имеете.

Если ни один из вариантов вас не устраивает, выйдите в главное меню и загрузите игру заново. Вы начнете у портала или у входа в подземелье, куда заходили в последний раз.

&&&

Мышка скончалась от постоянных щелканий по кнопкам. Соседей увезли в больницу от постоянных криков, рожденных находкой нового артефакта. Персонаж достиг 90 уровня и спустился на такую глубину, что самим монстрам там страшно жить... И это только начало. Есть такая работа — растить героев.

Fate01.jpg — 13587 золотых за наговор сабли. И это еще приемлемая цена.

Fate02.jpg — Герой скушает с удочкой. Кошка — с нетерпением ждет обеда.

Fate03.jpg — Вот они, ворота древние и знаменитые. А за ними — куча монстров и опыта.

Fate04.jpg — Котенка одновременно жарят три базилика. И ведь выживет — и даже ответит.

Fate05.jpg — Интересно, кому пришла идея раскидывать золото по полу...

Fate06.jpg — В перерывах между боями можно спокойно поудить рыбу.

Fate07.jpg — Играя лучником, главное — держать дистанцию. Чтобы не испачкаться кровью.

Fate08.jpg — Истребление крыс — обязательный элемент РПГ. Увидев грызуна, герой с криками бросился в погоню.

Fate09.jpg — Вот такие странные жители в деревни. Эй, ты, случаем, не из подземелий сбежал?

Fate10.jpg — Бард за скромное (миллион-другой золотых) вознаграждение споет песню про героя.

Fate11.jpg — Продавцы, не стесняясь, вывалили на прилавок лучший товар. Герой с тоской посмотрел на полупустой кошелек.

Fate12.jpg — Ты бери медведя, я — тигра. Добычу делим пополам.

Fate13.jpg — Внимание! Через секунду произойдет лобовое столкновение.

Fate14.jpg — И кто только не живет в подземельях. Мумии, панки, живые грибы...

Fate15.jpg — А неприятеля мы порадуем огненным шаром промеж глаз.

Fate16.jpg — Свита мага моментально «зажевала» пробежавших мимо гоблинов.

Fate17.jpg — И в глубоких подземельях найдется место торговцам. Особенно рыбой.

Fate18.jpg — Иногда паническое бегство — лучшая тактика.

Fate19.jpg — Метеорит, упавший на голову, может полностью изменить жизненные ценности.

Fate20.jpg — Народное восстание. Гоблины, вооружившись вилами, подняли бунт.